

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-114224

(43)Date of publication of application : 27.04.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 09-277783

(71)Applicant : NAKANISHI HIROYUKI

(22)Date of filing : 09.10.1997

(72)Inventor : NAKANISHI HIROYUKI

MATSUYAMA MASAOKI

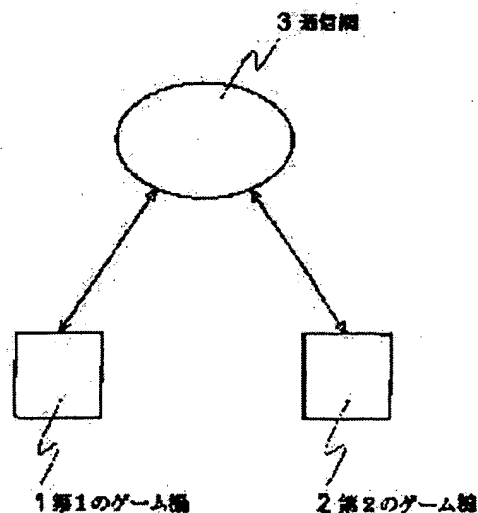
HAYASHI SHIGEKI

## (54) COMMUNICATION TYPE GAME SYSTEM

## (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a communication type game system which allows a plurality of operators to carry out match type game.

SOLUTION: This communication type game system comprises a communication network 3, a first game machine 1 and a second game machine as a plurality of game machines which transmit or receive data through the communication network 3. The communication network 3 contains at least a digital wireless telephone network and the first game machine 1 and the second game machine 2 contain communication circuit establishing means, data display means, data input means and data processing means for match type games.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than]

the examiner's decision of rejection or  
application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-114224

(43) 公開日 平成11年(1999) 4月27日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>  
A 6 3 F 9/22

識別記号

F I  
A 6 3 F 9/22

C  
H

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平9-277783

(22) 出願日 平成9年(1997)10月9日

(71) 出願人 597143384

仲西 宏之

大阪市西区江戸堀2丁目5番26-203号

(72) 発明者 仲西 宏之

大阪市西区江戸堀2丁目5番26-203号

(72) 発明者 松山 雅昭

大阪府箕面市箕面2丁目11番53号

(72) 発明者 林 茂樹

大阪府豊中市利倉東1丁目1番5-613号

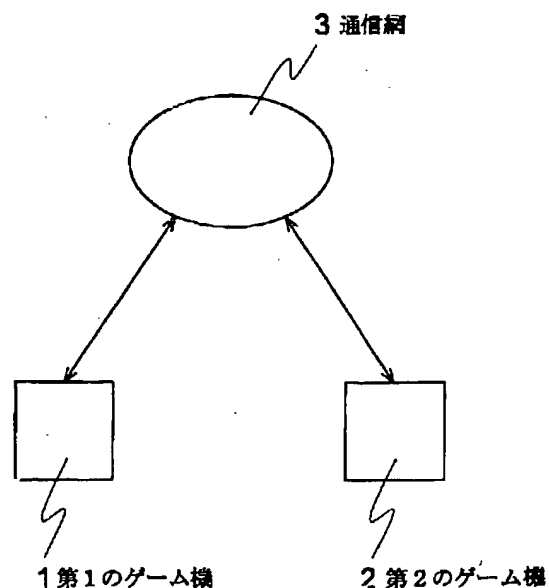
(74) 代理人 弁理士 朝日奈 宗太 (外1名)

(54) 【発明の名称】 通信式ゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 複数の操作者で1つの対戦型ゲームを行うことができる通信式ゲームシステムを提供する。

【解決手段】 通信網3と、該通信網3介してデータを送受信する複数のゲーム機である第1のゲーム機1および第2のゲーム機2とからなり、前記通信網3が少なくともデジタル無線電話網を含み、前記第1のゲーム機1および第2のゲーム機2が、通信回線確立手段と、データ表示手段と、データ入力手段と、対戦型ゲーム用データ処理手段とを含む。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 通信網と、該通信網を介してデータを送受信する複数のゲーム機とからなり、前記通信網が少なくともデジタル無線電話網を含み、前記複数のゲーム機が、通信回線確立手段と、データ表示手段と、データ入力手段と、対戦型ゲーム用データ処理手段とを含む通信式ゲームシステム。

【請求項2】 前記ゲーム機がキャラクター作成手段を備えている請求項1記載の通信式ゲームシステム。

【請求項3】 前記キャラクター作成手段が、中央演算処理手段と、キャラクター作成用ソフトウェア記憶手段と、キャラクター記憶手段とからなる請求項2記載の通信式ゲームシステム。

【請求項4】 前記対戦型ゲーム用データ処理手段が、中央演算処理手段と、対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段と、基本データ記憶手段と、ゲーム履歴記憶手段とからなる請求項1記載の通信式ゲームシステム。

【請求項5】 前記デジタル無線電話網が移動通信網であり、前記複数のゲーム機のうちの少なくとも1つが携帯電話システム端末機を含み、該携帯電話システム端末機が前記通信回線確立手段、前記データ表示手段および前記データ入力手段を備える請求項1記載の通信式ゲームシステム。

【請求項6】 前記デジタル無線電話網が簡易型携帯電話システム通信網であり、前記複数のゲーム機のうちの少なくとも1つが簡易型携帯電話システム端末機を含み、該簡易型携帯電話システム端末機が前記通信回線確立手段、前記データ表示手段および前記データ入力手段を備える請求項1記載の通信式ゲームシステム。

【請求項7】 前記通信網がさらにアナログ線路電話網を含み、前記複数のゲーム機のうちの少なくとも1つがアナログ方式の固定電話機およびゲーム用付属装置からなり、前記アナログ方式の固定電話機が前記通信回線確立手段であり、前記ゲーム用付属装置が前記データ表示手段、前記データ入力手段および前記対戦型ゲーム用データ処理手段を備え、前記アナログ方式の固定電話機およびゲーム用付属装置が、分配器を介してアナログ線路電話網に接続される請求項1記載の通信式ゲームシステム。

【請求項8】 通信網と、該通信網を介してデータを送受信する複数のゲーム機とからなり、前記通信網が少なくともデジタル無線電話網とプロバイダとを含み、前記複数のゲーム機が、通信回線確立手段と、データ表示手段と、データ入力手段と、対戦型ゲーム用データ処理手段とを含み、該対戦型ゲーム用データ処理手段が、中央演算処理手段と、基本データ記憶手段と、ゲーム履歴記憶手段とからなり、前記プロバイダが、複数のゲーム機のうちの1つのゲーム機と他の不特定のゲーム機とのあいだの通信回線を確立し、かつ、対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段を含む通信式ゲームシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、通信網を介して複数のゲーム機間で対戦型ゲームを行うための通信式ゲームシステムに関する。さらに詳しくは、携帯電話システム端末機または簡易型携帯電話システム端末機を含むゲーム機を用いて対戦型ゲームを行うことが可能な通信式ゲームシステムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】通常、複数の操作者が1つの対戦型ゲームを行うには、1つのゲーム機本体にケーブルを介して接続された複数の操作者入力装置を用いて操作が行われている。そして、ゲームの進行は、ゲーム機本体に内蔵された、またはゲーム機本体に接続された1つの表示装置により確認する。一方、操作者入力装置および表示装置を内蔵した複数のゲーム機本体をケーブルを介して接続し、対戦型ゲームを行うばあいもある。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】従来、複数の操作者が1つの対戦型ゲームを行うには、複数のゲーム機をケーブルを介して接続する必要がある。したがって、ゲーム機本体が置かれた場所に複数の操作者が移動する必要がある。その結果、地理的要因により操作者が移動不可能なばあいや移動に時間がかかるばあいは、ゲームができないばあいがある。

【0004】本発明はかかる問題を解決し、地理的要因により制約されることなく複数の操作者で1つの対戦型ゲームを行うことができる通信式ゲームシステムを提供することを目的とする。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】本発明の通信式ゲームシステムは、通信網と、該通信網を介してデータを送受信する複数のゲーム機とからなり、前記通信網が少なくともデジタル無線電話網を含み、前記複数のゲーム機が、通信回線確立手段と、データ表示手段と、データ入力手段と、対戦型ゲーム用データ処理手段とを含むものである。

【0006】また、前記ゲーム機がキャラクター作成手段を備えているものである。

【0007】さらに、前記キャラクター作成手段が中央演算処理手段と、キャラクター作成用ソフトウェア記憶手段と、キャラクター記憶手段とからなるものである。

【0008】また、前記対戦型ゲーム用データ処理手段が、中央演算処理手段と、対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段と、基本データ記憶手段と、ゲーム履歴記憶手段とからなるものである。

【0009】また、前記デジタル無線電話網が移動通信網であり、前記複数のゲーム機のうちの少なくとも1つが携帯電話システム端末機を含み、該携帯電話システム端末機が前記通信回線確立手段、前記データ表示手段

および前記データ入力手段を備えるものである。

【0010】また、前記デジタル無線電話網が簡易型携帯電話システム通信網であり、前記複数のゲーム機のうちの少なくとも1つが簡易型携帯電話システム端末機を含み、該簡易型携帯電話システム端末機が前記通信回線確立手段、前記データ表示手段および前記データ入力手段を備えるものである。

【0011】また、前記通信網がさらにアナログ線路電話網を含み、前記複数のゲーム機のうちの少なくとも1つがアナログ方式の固定電話機およびゲーム用付属装置からなり、前記アナログ方式の固定電話機が前記通信回線確立手段であり、前記ゲーム用付属装置が前記データ表示手段、前記データ入力手段および前記対戦型ゲーム用データ処理手段を備え、前記アナログ方式の固定電話機およびゲーム用付属装置が、分配器を介してアナログ線路電話網に接続されるものである。

【0012】本発明の通信式ゲームシステムは、通信網と、該通信網を介してデータを送受信する複数のゲーム機とからなり、前記通信網が少なくともデジタル無線電話網とプロバイダとを含み、前記複数のゲーム機が、通信回線確立手段と、データ表示手段と、データ入力手段と、対戦型ゲーム用データ処理手段とを含み、該対戦型ゲーム用データ処理手段が、中央演算処理手段と、基本データ記憶手段と、ゲーム履歴記憶手段とからなり、前記プロバイダが、複数のゲーム機のうちの1つのゲーム機と他の不特定のゲーム機とのあいだの通信回線確立し、かつ、対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段を含むものである。

【0013】

【発明の実施の形態】つぎに、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態について説明する。

【0014】実施の形態1. 図面を参照しつつ、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態1について説明する。図1は、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態1を示す説明図である。図1において、1は第1のゲーム機、2は第2のゲーム機、3は通信網を示す。第1のゲーム機1および第2のゲーム機2は通信網3を介して相互接続される。

【0015】第1のゲーム機1および第2のゲーム機2はそれぞれ通信回線確立手段と、データ表示手段と、データ入力手段と、対戦型ゲーム用データ処理手段とを含む。前記通信回線確立手段が、たとえば、日本電信電話(株)通信網(以下、「NTT通信網」という)におけるパーソナルハンディホンシステム端末機(以下、「PHS端末機」という)などの簡易型携帯電話システム端末機により実現されるばあい、データ表示手段はPHS端末機に内蔵された表示装置であり、データ入力手段はPHS端末機に内蔵されたキーボードである。さらに、通信網3は簡易型携帯電話システム通信網であるPHS通信網である。

【0016】さらに、第1のゲーム機1および第2のゲーム機2は、それぞれ対戦型ゲーム用データ処理手段たる対戦型ゲーム用データ処理装置を備えている。該対戦型ゲーム用データ処理装置(以下、単に「ゲーム用データ処理装置」という)は、たとえば、中央演算処理手段たるCPUと、対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段たるROMと、基本データ記憶手段たる第1のRAMと、ゲーム履歴記憶手段たる第2のRAMとからなる。図2は、図1の第1のゲーム機の一例を示す説明図である。図2において、1aはPHS端末機、1bはゲーム用データ処理装置、11aはCPU、11bはROM、11cは第1のRAM、11dは第2のRAMを示す。なお、ROM11bを対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段および基本データ記憶手段として用いてもよい。このばあい、第1のRAM11cを設ける必要はない。

【0017】PHS端末機1aは、通信網を介してゲーム機間の通信回線を確立し、データの送受信を行う。CPU11aはPHS端末機1aに接続される。CPU11aは、PHS端末機1aからのデータを受信したり、ROM11b、第1のRAM11cおよび第2のRAM11dから必要なデータを読み出して所定の処理を行ったのちPHS端末機1aに処理後のデータを送信したり、第1のRAM11cおよび第2のRAM11dにデータを書き込んだりする。また、第1のRAM11cに記憶された基本データは、たとえば操作者の氏名、年齢および性別ならびに操作者から対戦者へのメッセージなどを含む。なお、基本データは、操作者がゲーム機にあらかじめ入力したものであり常に変更可能である。

【0018】つぎに、本発明の通信式ゲームシステムを用いて対戦型ゲームを行う方法を、数字当てゲームを対戦型ゲームの一例として説明する。

【0019】まず、2つのゲーム機のうちたとえば第1のゲーム機の操作者(以下、単に「第1の操作者」ともいう)が、2つのPHS端末機間で通信回線を確立するために通常行われる操作を行い、2つのゲーム機間の通信回線を確立する。前記通常行われる操作の一例としては、第2のゲーム機の呼出し番号をキーボードなどを用いてPHS端末機に入力し、通信網に向けて送信するという操作がある。ついで、第1の操作者および第2のゲーム機の操作者(以下、単に「第2の操作者」ともいう)は、キーボードに含まれるファンクションキーを用いて、ゲーム用データ処理装置を起動させる。

【0020】本明細書においては、ゲーム機がPHS端末機を用いて通常行われる音声の送受信のみを行っている状態を「通信モード」といい、ゲーム機のゲーム用データ処理装置を起動させた状態を「ゲームモード」という。両操作者がゲーム機を通信モードからゲームモードに切り替えるとき、第1の操作者が第2の操作者に対戦型ゲームを行いたいという意思を画面表示または音声の送受信により伝え、第2の操作者から同意がえられた時

点で、ゲーム用データ処理装置を起動させてもよい。また、2つのゲーム機間の通信回線が確立した時点で第1の操作者が第1のゲーム機をゲームモードに切り替え、第1のゲーム機がゲームモードに切り替えられていることを示すデータを第2のゲーム機が受信することにより、第2の操作者が第1のゲーム機がゲームモードに切り替えられていること知り、第2のゲーム機をゲームモードに切り替えてもよい。

【0021】前記第1のゲーム機および第2のゲーム機がゲームモードに切り替えられたとき、ゲームを進める際に親装置となるゲーム機が第1のゲーム機および第2のゲーム機から自動的に選択される。たとえば、2つのゲーム機間で通信回線を確立するために必要とされる操作を行ったゲーム機が親装置となるように設定できる。かかる設定にしたがったばあい、本実施の形態では第1のゲーム機が親装置となる。さらに、第1のゲーム機および第2のゲーム機がゲームモードに切り替えられたとき、自動的に第1のゲーム機に入力された基本データが第2のゲーム機に送信され、第2のゲーム機に入力された基本データが第1のゲーム機に送信される。

【0022】第1の操作者は、PHS端末機に内蔵されたキーパッドを用いて、親装置である第1のゲーム機のROMに記憶されている複数のゲームから所望のゲームを選択したり、必要に応じてゲームに関する条件設定を行う。このとき、PHS端末機に内蔵された液晶表示装置などの表示装置がゲーム用データ処理装置の表示装置の役割を果たす。前記条件設定の例としては、当てる数字の個数および数字の桁数がある。また、第1のゲーム機は、ゲームの選択や条件設定などゲーム開始までの過程を示すデータを第2のゲーム機に常に送る。第2の操作者は第2のゲーム機の表示装置によって、ゲーム開始までの過程を確認できる。

【0023】ゲーム開始とともに、表示装置の表示にしたがって、第1の操作者および第2の操作者はキーパッドを利用して所望の数字を入力する。第2の操作者が所望の数字を入力すると、ただちに第2の操作者が入力した数字を示すデータが第1のゲーム機に送られる。第1のゲーム機のゲーム用データ処理装置は、該ゲーム用データ処理装置内でランダムに選択された数字と、第1の操作者および第2の操作者が入力した数字とをそれぞれ比較する。前記ランダムに選択された数字と同じ数字を入力した操作者の表示装置には勝ちを示す画像またはメッセージが表示され、前記ランダムに選択された数字と異なる数字を入力した操作者の表示装置には負けを示す画像またはメッセージが表示される。同時に、第1のゲーム機および第2のゲーム機の各ゲーム用データ処理装置の第2のRAMに、ゲームを行った日時、対戦相手の基本データおよび勝敗などのゲーム履歴が記憶される。

【0024】たとえば、第1のゲーム機のゲーム用データ処理装置内でランダムに選択された数字が「7」であ

り、第1の操作者の入力した数字が「7」であり、第2の操作者の入力した数字が「1」であるばあい、第1の操作者が勝者となり、第2の操作者が敗者となる。また、ゲーム中、対戦相手の入力した数字および勝敗も同時に表示装置に表示してもよい。

【0025】ゲームが一回戦終了するごとに、ゲームを継続するか否かを第1の操作者および第2の操作者に確認する。また、親装置を操作する第1の操作者のみに確認してもよい。ゲームを終了するばあい、第1の操作者および第2の操作者がそれぞれのゲーム機をゲームモードから通信モードに切り替えればよい。該切り替えは、キーパッドに含まれるファンクションキーを用いて行われる。

【0026】最後に、ゲーム機間の通信回線を切るために、通常のPHS端末機と同様にキーパッドに含まれる通信回線を切るための所定の操作キーを押す。なお、ゲーム機をゲームモードから通信モードに切り替えた後、PHS端末機を用いて第1の操作者および第2の操作者間で音声による通信を行ってもよい。このばあい、音声による通信を行いたいという意思を、画面表示または音声の送受信により、第1の操作者（または第2の操作者）が第2の操作者（または第1の操作者）に伝えればよい。

【0027】本実施の形態では、データ表示手段およびデータ入力手段としてPHS端末機に内蔵された表示装置およびキーパッドを使用している。しかし、ゲーム機に所定の端子を設け、該端子に、データ表示手段として、たとえばカラー表示または白黒表示の液晶表示装置を接続し、該液晶表示装置に、データ入力手段として、操作ボタンを設けてもよい。ゲーム用に前記液晶表示装置を接続することによって、より円滑に操作ができ、また、より大きな画面でゲームの経過を確認することができる。

【0028】また、ゲーム用データ処理装置内のROMを交換することにより利用できるゲームの種類を変えることができる。さらに、ROMの容量が充分に確保できるばあいは、ROMを交換することなく、通信網およびPHS端末機を介して新たなゲーム用ソフトウェアをROMに記憶させることができ、既に記憶されているゲーム用ソフトウェアの一部を修正することもできる。

【0029】また、ゲーム中に2つのゲーム機間の通信回線がとぎれたばあい、所定の時間内に再び通信回線を確立できなければ、ゲームが中断されて該ゲームに関する情報は自動的に消去される。

【0030】本発明の通信式ゲームシステムは、PHS端末機をそれぞれ含む2つのゲーム機を用いて、PHSネットワークを介して対戦型ゲームを行うので、地理的要因により制約されることなく対戦型ゲームを行うことができる。

【0031】実施の形態2. つぎに、本発明の通信式ゲ

ームシステムの実施の形態2について説明する。

【0032】前述の実施の形態1では、通信回線確立手段がPHS端末機により実現されているが、携帯電話システム端末機（以下、単に「携帯端末機」ともいう）を用いてもよい。かかるばあい、通信網として移動通信網が利用される。さらに、2つのゲーム機のうち、一方のゲーム機の通信回線確立手段をPHS端末機により実現し、他方のゲーム機の通信回線確立手段を携帯端末機により実現してもよい。かかるばあい、通信網としてPHS通信網および移動通信網が利用される。

【0033】また、2つのゲーム機のうち、一方のゲーム機の通信回線確立手段を携帯端末機またはPHS端末機により実現し、他方のゲーム機の通信回線確立手段を、たとえばNTT通信網における一般加入電話機などの固定電話機により実現してもよい。図3は、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態2におけるゲーム機の一例を示す説明図である。図3において、4aは一般加入電話機、4bはゲーム用付属装置、4cは分配器、14aはCPU、14bはROM、14cは第1のRAM、14dは第2のRAM、14eはデータ表示手段たる表示装置、14fはデータ入力手段たる入力装置を示す。前記表示装置はたとえばカラー表示または黒白表示の液晶表示装置であり、前記入力装置はたとえば操作ボタンである。一般加入電話機4aを用いるばあい、ゲーム機は、分配器4cと、該分配器の一方の端子に接続された固定電話機である一般加入電話機4aと、前記分配器の他方の端子に接続された対戦型ゲーム用付属装置4bとからなる。

【0034】分配器4cは、受信したデータを一般加入電話機4aに転送すべきデータと対戦型ゲーム用付属装置4bに転送すべきデータとに分ける。また、対戦型ゲーム用付属装置4bから送信されたデータは分配器4cを介して一般加入電話機4a用の回線に入力される。分配器4cは、ゲーム中に第3者から電話がかかってきたときに、ゲームを一端中断し第3者と通話できる機能を備えていてもよい。かかるばあい、分配器4cは、第3者から電話がかかっていることを音または光などによって知らせる手段と、第3者との通信回線を確立するための切替えスイッチとを含む。

【0035】本実施の形態において、2つのゲーム機間の通信回線を確立するには、通常、携帯端末機と一般加入電話機とのあいだで通信回線を確立するために必要とされる操作、たとえば携帯端末機または一般加入電話機の呼出し番号をキーパッドなどを用いて入力し通信網に向けて送信するという操作を行えばよい。

【0036】前記対戦型ゲーム用端末機4bは、さらに携帯端末機またはPHS端末機と同様の機能を備えていてもよい。かかるばあい、屋内では一般加入電話機用の回線を利用し、一般加入電話機が無い場所または屋外では、実施の形態1に示されるようにPHS端末機により

通信回線確立手段が実現されているゲーム機と同様に使用してもよい。

【0037】実施の形態3. つぎに、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態3について説明する。

【0038】前述の実施の形態1では、第1の操作者が、2つのPHS端末機間で通信回線を確立するために必要とされる操作を行い、特定の相手のゲーム機と通信回線を確立している。本実施の形態では、不特定の相手と対戦するばあいの通信式ゲームシステムについて説明する。

【0039】図4は、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態3を示す説明図である。図4において、図1と同一の箇所は同じ符号を用いて示す。また、3aは通信網3に含まれるプロバイダを示す。該プロバイダとは、あらかじめプロバイダに登録された複数の端末機のうちの1つの端末機と他の不特定の端末機とのあいだで通信回線を確立しうるものをいう。たとえば、インターネットなどでも、特定のプロバイダに接続することによりより速く、より安く（通信費）目的の情報をえるための中継点であるばあい使用される。

【0040】第1の操作者が不特定の相手と対戦するばあいは、まず、プロバイダ3aに不特定の相手との対戦を望んでいることを示す信号を送る。該信号を受信するとプロバイダ3a中のすべての通信回線が検索され、他に不特定の相手との対戦を望んでいる操作者がいないかを調べる。もし、いないばあいは、他の操作者がプロバイダ3aに不特定の相手との対戦を望んでいることを示す信号を送るまで第1のゲーム機は待機状態になる。このとき、プロバイダ3a中の1つの通信回線が待機状態になる。もし、いるばあいは、プロバイダ3aを介して第1のゲーム機と、他の操作者のゲーム機、すなわち第2のゲーム機とのあいだで通信回線が確立される。

【0041】通信回線が確立されたとき、ゲームを進める際に親装置となるゲーム機が第1のゲーム機1および第2のゲーム機2から自動的に選択される。本実施の形態においては、たとえば、2つのゲーム機間に通信回線が確立された時点でデータの送受信の感度が良い方を親機とする。

【0042】さらに、プロバイダ3aに信号を送るときに、操作者が選択したゲームを示す信号も同時に送り、互いに異なるゲームを選択した操作者のゲーム機間では通信回線を確立できないようにしてもよい。

【0043】本実施の形態においては、1つの端末機と他の不特定の端末機とのあいだで通信回線を確立するものとしてプロバイダを用いている。しかし、プロバイダに対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段をさらに設けてもよい。このばあい、端末機に対戦型ゲーム用ソフトウェア記憶手段を設ける必要はなく、端末機がプロバイダに登録されていればよい。プロバイダは1つの端末機と他の不特定の端末機とのあいだで通信回線を確立するも

のとして機能するとともに、親装置としての役割も果す。ゲームモードのとき、すべての端末機は単にゲームを進行するためのデータ表示手段、ゲーム入力手段、基本データ記憶手段およびゲーム履歴記憶手段として機能する。

【0044】本実施の形態においては、通信網中にプロバイダを設けることにより、不特定の相手との対戦を実現している。しかし、通信網を介さずに、本発明の通信式ゲームシステム専用の中継所を設け、該中継所を介して2つのゲーム機間の通信回線を確立してもよい。かかるばあい、操作者は中継所にゲーム機を登録しておく必要がある。

【0045】本実施の形態によれば、地理的要因により制約されることなく不特定の相手と対戦型ゲームを行うことができる。

【0046】実施の形態4、つぎに、本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態4について説明する。図5は、図5において、図2と同一の箇所は同じ符号を用いて示す。また、5はキャラクター作成手段、15aはキャラクター作成用ソフトウェア記憶手段であるROM（以下、単に「キャラクターROM」という）、15bは作成されたキャラクターを記憶する手段であるRAM（以下、単に「キャラクターRAM」という）を示す。また、キャラクター作成手段5は中央演算処理手段も含んでおり、本実施の形態においては、ゲーム用データ処理装置1bのCPU11aが、キャラクター作成手段5の中央演算処理手段としての機能も備えているものとする。前記キャラクターとは、ゲームを行う際にゲームの進行状態または勝敗を示すゲームの登場人物（たとえば、概略的に示されたヒト、動物または物品）をいう。本実施の形態において、ゲーム機はキャラクター作成手段を備えている。該キャラクター作成手段により、操作者は所望の容姿のキャラクターを作成することができる。また、キャラクターROMにあらかじめ記憶されたキャラクターに関するデータに対して、操作者がさまざまな条件を付加してキャラクターの容姿などを変化させて所望の容姿のキャラクターを作成することもできる。キャラクターに付加される条件の例としては、キャラクターの性別、年齢、形状的特徴および色などがある。作成されたキャラクターは、キャラクターRAMに記憶される。

【0047】ゲーム機がキャラクター作成機能を備えているばあい、操作者がゲームに負けたとき、キャラクターに関するデータが自動的に対戦者に送信され対戦者のゲーム機内のキャラクターRAMに記憶され、ゲームに負けた操作者のキャラクターRAMから該キャラクターに関するデータが自動的に消去される。もし、キャラクターRAMに複数のキャラクターが記憶されているばあいは、負けたときに対戦者に送信されるキャラクターをあらかじめ選定しておくことができる。

【0048】また、操作者が作成したキャラクターをゲームに登場させることもできる。かかるばあい、キャラクターに対して操作者がさまざまな条件を付加するとき、対戦時に有利となる特徴をキャラクターにもたせることができる。たとえば、画面上でキャラクターに走るという動作をさせることにより、走ることの得意なキャラクターを作成することができる。また、画面上でキャラクターに物を運ぶという動作をさせることにより、力の強いキャラクターを作成することができる。

【0049】前述のようにして作成したキャラクターを対戦型ゲームに登場させることができる。該対戦型ゲームの例としては、たとえば画面上でキャラクターにスポーツ競技を行わせ、獲得点数により勝敗を決定するようなゲームがある。さらに、勝敗が決定した時点で、敗者側のキャラクターが勝者に景品として転送されてもよい。すなわち、敗者側のキャラクターに関するデータが自動的に勝者のゲーム機に転送され、勝者側のキャラクターRAMに記憶され、敗者側のキャラクターRAMからキャラクターに関するデータが自動的に消去される。

【0050】前述の実施の形態1～4では、2つのゲーム機間で通信回線を確立しているが、ゲーム機の数2つに限定されるものではなく、3つ以上のゲーム機間で通信回線を確立し、3人以上の操作者で1つのゲームを行ってもよい。

【0051】

【発明の効果】本発明によれば、通信網を介して対戦型ゲームを行うことができる。したがって、地理的要因により制約されることなく複数の操作者で1つの対戦型ゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態1を示す説明図である。

【図2】図1の第1のゲーム機の一例を示す説明図である。

【図3】本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態2におけるゲーム機の一例を示す説明図である。

【図4】本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態3を示す説明図である。

【図5】本発明の通信式ゲームシステムの実施の形態4におけるゲーム機の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

- 1 第1のゲーム機
- 1a PHS端末機
- 1b ゲーム用データ処理装置
- 2 第2のゲーム機
- 3 通信網
- 3a プロバイダ
- 4a 一般加入電話機
- 4b ゲーム用付属装置
- 4c 分配器

## 5 キャラクター作成手段

11a、14a CPU

11b、14b ROM

11c、14c 第1のRAM

11d、14d 第2のRAM

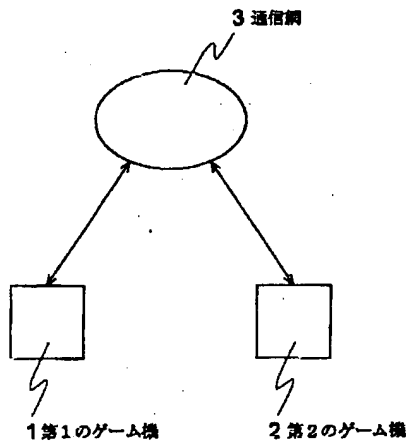
14e 表示装置

14f 入力装置

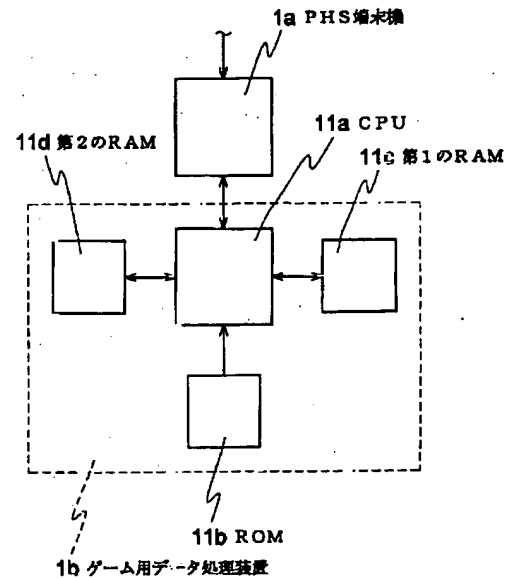
15a キャラクターROM

15b キャラクターRAM

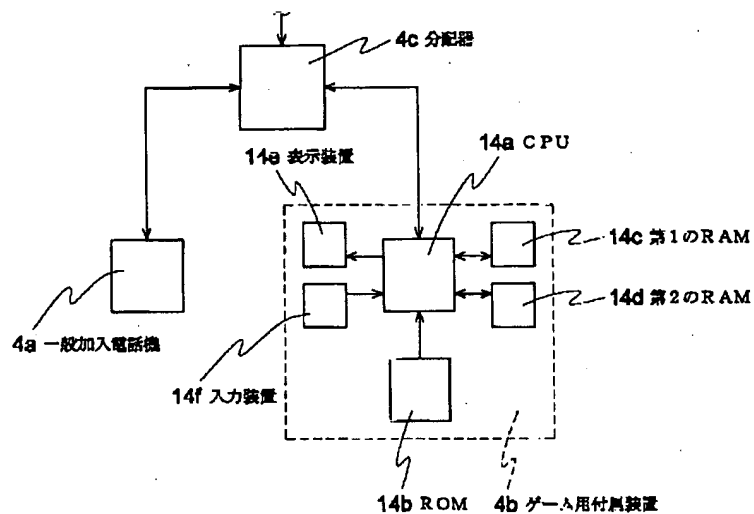
【図1】



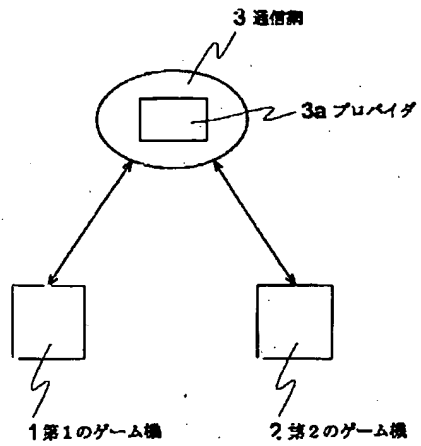
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

